Les Grandes Maisons Mercenaires de Sweiss

Par Olivier Saraja

En plus d'être à l'origine du Tragique Millénaire, les guerres sont encore et toujours le principal fléau du monde post apocalyptique décrit par Michael Moorcock. Des armées mercenaires sans cesse en mouvement bataillent sur différents fronts, des milliers d'individus trouvant la mort pour un baron, un duc ou un roi. Mais pour qui se battent ces anonymes dont l'histoire ne retiendra pas les noms, mais seulement l'épitaphe « Morts pour une cause en laquelle ils ne croyaient pas »? C'est à cette question que cet article tente brièvement de répondre. Les maîtres de jeu trouveront certainement complémentaires les règles sur la gestion à grande échelle des batailles entre armées, publiées pp. 74-77 du supplément pour Hawkmoon, La Kamarg. Un autre supplément pour le même jeu, La France, présente pp. 196-199 quelques grandes compagnies indépendantes. Cet article propose d'explorer les compagnies adhérant à la Charte des Grandes Maisons Mercenaires de Sweiss. L'article sur l'ascension du Ténébreux Empire présenté dans le numéro 24 de TATOU devrait suggérer de nombreuses occasions de faire appel à tous ces mercenaires... Enfin, l'excellent film La Chair et le Sang devrait vous donner plein d'idées d'ambiance et d'aventures.

Les Guerres en Europe

Situation politique à l'époque des romans de Hawkmoon

Les souverains de l'Europe, aveuglés par leur position et leurs avantages à tel point qu'ils ne sont plus conscients de la réelle précarité de leur statut, sollicitent régulièrement les grandes Compagnies de Mercenaires. La gestion catastrophique de leurs domaines, les impôts aberrants, les mobilisations générales pour guerroyer contre les voisins, l'apparition de cultes prêchant la Rédemption universelle ou la destruction des mutants, sont autant d'origines de troubles ou de mécontentements exploités par les Compagnies de Mercenaires. Un jour en guerre contre une principauté, le lendemain alliées de celle-ci contre leur précédent employeur qui rechigne à payer la solde ou n'autorise pas le pillage des villes prises, plus d'un destin de royaume a été décidé par les Compagnies. Le comte Airain, qui fut un des meilleurs généraux de son temps, contribua à l'élévation ou à la chute de plus d'un royaume. S'il n'était intimement persuadé qu'en cette période troublée il suffisait de vingt ans pour bâtir un empire et de quelques mois pour le voir s'effondrer, on l'aurait certainement retrouvé à la tête d'une impétueuse et puissante nation.

L'Europe en guerre

L'Europe entière est déchirée par la guerre, divisée en cantons indépendants, villes franches, duchés, palatinats et comtés. Un simple village ou une région peuvent être conquis dix fois en dix ans par différentes armées. Malgré cela, la plupart des hommes essaient de vivre comme ils le peuvent et il n'est pas rare de voir des fermiers accomplir leurs tâches quotidiennes alors que les batailles font rage alentour. Pour continuer à guerroyer, les seigneurs n'hésitent pas à lever de lourds impôts et diverses taxes aberrantes. Les prix des produits d'origine rurale peuvent ainsi flamber ou s'écrouler du jour ou lendemain dans les villes.

Evénements

Evénements communs :

- Une unité de mercenaires a établi son bivouac dans la région. Des sergents font le tour des fermes et achètent ce qu'ils peuvent comme provisions.
- Un déserteur est fouetté sous le regard méprisant de ses compagnons. Il sera pendu plus tard dans la soirée.
- Plusieurs carrioles venues de la cité voisine arrivent avec des filles à soldats à bord, qui racolent et poussent des gloussements à chaque fois qu'elles sont interpellées. Elles sont à peu près propres, faciles et bon marché...

Evénements rares :

- Une légion vient de connaître une défaite cuisante lors de la dernière bataille. Elle se replie en désordre, les cavaliers devançant l'armée, brûlant et pillant les villages pour ajouter à la confusion.
- Une vaste plaine est recouverte de milliers de cadavres. Quelles que soient les raisons de cette guerre, les deux armées n'ont eu que peu de survivants. Les chiens, les corbeaux, et les détrousseurs de cadavres s'en donnent à coeur joie.

Evénements exceptionnels :

- Une cité est touchée par la peste, et est mise en quarantaine. Les mercenaires sont appelés pour éliminer ceux qui tentent de briser leur isolement ou qui croient faire affaire en pillant les morts et leurs demeures. Des bûchers sont allumés.

La Charte des Grandes Maisons de Sweiss

Il existe deux grandes catégories de mercenaires. La première est celle des Compagnies Indépendantes, constituées par plusieurs légions sans attaches, errant de par l'Europe au hasard des conflits (La France présente quelques exemples de ces compagnies entre les pages 196 et 199). La seconde est celle des compagnies adhérant à la Charte des Grandes Maisons Mercenaires, basées dans des forteresses en Sweiss. Le comte Airain lui même a adhéré en son temps à cette Charte, avant de la quitter (fâché avec la plupart de ses dirigeants) pour créer la Compagnie d'Airain. Les grands d'Europe ont pris l'habitude d'entretenir des diplomates auprès des dirigeants de ces maisons, afin de pouvoir accélérer les négociations si leur nation ou leurs intrigues personnelles ont un besoin urgent de l'appui des troupes mercenaires. Une véritable cour s'est donc développée en Sweiss, axée autour des plus grands généraux d'Europe. Elle comporte son lot de traîtrise, de mensonge, de meurtre et de complot, n'enviant ainsi en rien les cours royales.

La Charte

Elle a été signée dans la Cité de Cristal de Parye en 5250, et elle représente une sorte d'alliance économique conclue entre les plus petites légions mercenaires afin de réussir à s'imposer face au monopole des Compagnies Indépendantes toutes puissantes. Il n'y avait à l'origine que cinq signataires, mais en une trentaine d'années autant d'autres compagnies acceptèrent les conditions de la Charte. Chaque Maison possède une forteresse en Sweiss, qui lui sert de camp d'entraînement et de quartier général. L'esprit et les termes de la Charte sont simples : l'union fait la force. En effet, complots, trahisons, et espionnage poussent régulièrement des troupes de mercenaires à s'affronter. Mais là où les Compagnies Indépendantes, rivales, s'étripent volontiers, la Charte stipule que les Grandes Maisons ne peuvent guerroyer entre elles. Il fait partie des engagements des employeurs de ne pas solliciter une légion adhérant à la Charte si leur adversaire en a fait autant. Dans le passé, de grands monarques trop confiants en leur génie stratégique ont passé outre cette clause et ont délibérément opposé des troupes de la Charte les unes contre les autres, dans l'espoir de « désamorcer » les attaques adverses. Mais ils en vinrent la plupart du temps à regretter de telles décisions. En effet, en cas de tels conflits, les généraux mercenaires « antagonistes » cherchent entre eux le compromis le plus profitable. Ils décident alors quelle faction ils vont rallier, selon les affinités qui pourraient exister entre eux et leurs employeurs. Si l'un des deux partis en guerre peut se payer les services des deux compagnies en même temps, le nouveau camp des mercenaires est vite décidé. En cas d'impossibilité ou d'égalité dans les propositions (certains souverains se sont ruinés et ont cédé titres et terres aux généraux dans leurs tentatives frénétiques de se les allier), les mercenaires s'en prendront aux villes les plus proches et les pilleront en guise de « dédommagement ». Bien sûr, l'adhésion à la Charte a son prix. Lorsqu'une compagnie est enrôlée pour une mission militaire, elle reverse 20% de la somme qu'elle perçoit aux banquiers des Grandes Maisons, qui investissent cet argent auprès des Guildes Marchandes. De plus, dans le cas où une des maisons serait mise en difficulté par de nombreuses pertes, les autres compagnies ont pour obligation de transférer un quota d'hommes, fixé équitablement par une réunion des dirigeants, vers la compagnie menacée d'extinction. Ainsi, la plupart des Compagnies appartenant à la Charte ont pu survivre à de sérieux revers là où des Compagnies Indépendantes auraient été définitivement dissoutes. C'est pourquoi la fraternité et la compétition, plutôt que la rivalité, sont entretenues entre les mercenaires des différentes maisons (malheureusement, il semblerait que ce dernier point ne s'applique pas toujours aux dirigeants de ces maisons, toujours en train d'essayer de prendre un ascendant politique sur leurs partenaires). Enfin, le matériel de guerre saisi (armes, armures, chevaux, catapultes, balistes, etc...) doit toujours être revendu à des tarifs préférentiels aux adhérents de la Charte.

Les Guildes Marchandes, partenaires des Grandes Compagnies

Avec l'essor des Compagnies Mercenaires ces dernières décennies, les Guildes Marchandes ont pu se développer, s'avérant aujourd'hui prospères. En effet, les routes commerciales et caravanières cherchent toujours à éviter les duchés aux taxes les plus élevées, au risque de se perdre dans des régions hostiles peuplées de mutants étranges. La protection délivrée par les compagnies permet alors aux caravanes de traverser ces territoires désolés sous escorte compétente, dévouée, et bon marché (un substantiel bénéfice, même réalisé au prix de la vie de quelques hommes, n'a jamais été dédaigné par un marchand). En retour, les Guildes proposent de nombreux services aux Grandes Maisons. Elles assurent tout d'abord le soutien logistique, l'approvisionnement, et le traitement des soldes. Le fruit des pillages est également écoulé chez elles, et politiquement, un partenariat s'est développé entre les Guildes et les Compagnies. En effet, elles usent de leur influence auprès de certains dirigeants d'Europe pour favoriser l'emploi de mercenaires adhérant à la Charte plutôt que d'indépendants. Il est cependant à noter que certaines guildes ont préféré réserver ces faveurs aux Compagnies Indépendantes, plus puissantes et mieux réputées. Dans les deux cas, les Guildes impliquées font d'excellentes affaires financières.

Louer les services des mercenaires

Qu'elle soit indépendante ou adhérente de la Charte, la location d'une légion coûte cher. Souvent, lorsqu'il s'agit de mater une insurrection, d'éliminer un péril mutant ou des hordes de pillards, les employeurs doivent payer argent comptant trois fois la solde mensuelle de tous les mercenaires engagés. Par contre, lorsqu'il s'agit de guerroyer contre une autre nation, baronnie, etc... l'employeur peut ne proposer qu'une quantité limitée (et négociée) d'argent liquide, mais autoriser le pillage de certaines des villes, en guise de récompense. C'est un mode de paiement très populaire auprès des mercenaires qui vivent dans l'attente du « pillage du siècle »

où ils trouveront suffisamment d'or et de femmes pour couler une retraite heureuse à l'autre bout des terres civilisées.

Notes sur la composition d'une armée de mercenaires

Il est très inexact de penser qu'une armée en marche n'est composée que de soldats. En effet, derrière elle se cache une intendance sérieuse qui va veiller à la cuisine, aux soins, à la réparation et à la distribution des armes. Un nombre de chariots proportionnel à la taille effective de l'armée l'accompagne partout, et le ravitaillement en eau et en nourriture est un souci permanent. On dit souvent que n'importe quel imbécile est capable de lever une armée, mais que les problèmes commencent dès que sonne l'heure du repas... Les armées mercenaires sont confrontées à un autre problème, causé par les nombreux civils qui les suivent : en effet, les familles accompagnent parfois les mercenaires lors de leurs mutations à travers l'Europe. Leur éloignement étant souvent préjudiciable au moral des troupes, les généraux ont renoncé à leur interdire de les suivre. Cependant, ils deviennent objet d'étroite surveillance, l'ennemi pouvant trouver aisé d'exercer un odieux chantage si des civils tombaient entre ses mains.

Le Mercenariat, un Art de Vie

Recrutement

Le candidat au mercenariat doit être un guerrier en bonne condition physique et posséder ses propres armes et armures. Il doit également avoir participé à une ou plusieurs batailles. S'il est impossible de vérifier le curriculum vitae de tous les postulants, un recruteur se fie souvent à son seul jugement pour déterminer si le candidat est un mercenaire valable ou non. Lors des périodes difficiles, les conditions de recrutement peuvent s'avérer plus lâches, mais la solde diminue généralement en conséquence. Des vétérans bourrus et enthousiastes, mandatés par leur capitaine d'unité, font le plus souvent office de sergents recruteurs. Hameaux, villages, champs, places publiques ou rues des grandes cités, tous les lieux sont propices au recrutement. Des candidats peuvent également s'enrôler au moment du passage d'une légion dans la région, ou faire le long chemin vers la Sweiss, siège des Grandes Maisons où le chômage n'existe pas. Les recrues sont souvent regroupées par nationalité, par compétences d'armes, puis enfin par affinités. Les groupes constitués, ils sont envoyés en manoeuvre quelque part en Sweiss hostile en guise d'entraînement. Deux mois plus tard, ils intègrent une légion quelque part en Europe.

Hiérarchie et avancement

L'organisation des Compagnies de Mercenaires est essentiellement pyramidale, avec une multiplication des grades et des statuts. La hiérarchie présentée ici est très simplifiée et peut à loisir être compliquée par des joueurs désirant plus de réalisme. Elle est inspirée de celle présentée dans La France.

Soldats :

Ces guerriers regroupent les hommes de troupe, les forces de réserve ou d'appoint, la chair à canon et les unités spécialisées. Ils sont largement majoritaires dans la plupart des compagnies. Solde mensuelle : 200 à 500 souverains d'argent. Un soldat a droit à une part lors d'un pillage. Il doit s'acheter son propre équipement, ses armes, armures, et boucliers. Les montures sont livrées par les unités de cavalerie et n'appartiennent pas aux soldats. Avancement : Devenir double solde demande au guerrier un score de 70% dans l'une des armes en usage dans sa compagnie, ainsi que plusieurs actes de bravoure. Il doit en outre avoir acquis Art (Stratégies et Tactiques Militaires) à 20% ou plus.

Double-soldes :

Ces guerriers occupent le premier rang dans les batailles. On leur confie aussi les missions périlleuses. Ils sont l'élite et l'honneur des grandes compagnies. Les pilotes et monteurs d'animaux volants accèdent directement à ce statut. Solde mensuelle : 400 à 1,000 souverains d'argent. Un double solde a droit à deux parts lors d'un pillage. Ses armes et armures sont régulièrement remplacées à moindres frais. Avancement : Devenir lieutenant demande d'être depuis cinq ans dans la même compagnie et d'être élu par le conseil des lieutenants de l'unité. Art (Stratégies et Tactiques Militaires) doit être maîtrisé à 40% ou plus.

Lieutenants :

Ces hommes sont des officiers et ont la responsabilité de groupes de trente à cinquante individus suivant la compagnie. Solde mensuelle : 800 à 2,000 souverains d'argent. Un lieutenant a droit à cinq parts lors des pillages. Avancement : La promotion au rang de capitaine se fait par choix du conseil des capitaines de la légion. La compétence Art (Stratégies et Tactiques Militaires) à 60% est un minimum.

Capitaines :

Ces hommes ont la responsabilité des unités, représentant entre 100 et 200 guerriers. Ce sont eux qui délèguent le recrutement des hommes de leur compagnie. Solde mensuelle : 1,400 à 3,000 souverains d'argent. Un capitaine a droit à vingt parts après un pillage. Avancement : Devenir général se fait par choix du conseil des généraux de la compagnie. Il doit en outre posséder Art (Stratégies et Tactiques Militaires) à 80% ou plus.

Généraux :

Au sommet de la pyramide hiérarchique, ces hommes n'ont au dessus d'eux que les dirigeants des Grandes Maisons. Chacun d'eux a sous sa responsabilité une compagnie entière, représentant environ 1,000 hommes. Solde mensuelle : 5,000 à 10,000 souverains d'argent. Un général a droit à cinquante parts lors d'un pillage. Il dispose d'une intendance et de serviteurs. Avancement : Devenir l'un des dirigeants des Grandes Maisons demande de l'expérience, de la persévérance et une bonne dose de talent pour la politique.

Les plaisirs de la vie sourient toujours aux mercenaires...

On ne devient pas mercenaire par patriotisme ou par vocation. Le mercenariat est un moyen facile de gagner de l'argent, et les taverniers, aubergistes, prostituées et commerçants sont toujours conciliants avec les

mercenaires, parce que ce sont d'excellents clients qui reviennent toujours avec de nouveaux copains. En échange, les règles du jeu sont simples : obéissance au capitaine, quel que soit l'ordre. Les mercenaires n'ont pas peur de mourir, et ils savent que c'est ce qui les attend tous à la fin. Les mercenaires entretiennent tout un tas de superstitions, ineptes pour la plupart : nombreux sont ceux qui ont combattu contre des bandes sauvages mutantes, visité les quatre coins de l'Europe, ou guerroyé aux confins de la Moscovie, et qui en retirent une expérience et une vision très particulière de la vie. C'est pourquoi les mercenaires ont décidé de vivre aussi intensément que possible les instants de liberté, sachant que c'est peut être pour la dernière fois. Il n'est donc pas étonnant qu'ils mènent des vies dissolues, et qu'ils cherchent les moyens les plus improbables de dilapider leur solde ou leur butin : on peut toujours compter sur eux pour mettre de l'animation lors d'une beuverie ou déclencher une bagarre dans une taverne, finir la soirée ivres mort, visiter tous les armuriers de la ville à la recherche de l'épée de leur vie ou des meilleures jambières de métal, ou encore sombrer dans le vice et la luxure en compagnie de jeunes filles à peine pubères. Après tout, demain, ils ne seront peut être plus de ce monde.

La Sweiss, Berceau des Grandes Maisons

Les passes reliant la Sweiss aux royaumes voisins sont gardées par les Grandes Maisons Mercenaires, autour desquelles sont bâties les uniques villes franches du pays. Les Maisons sont économiquement appuyées par les plénipotentiaires des principales guildes marchandes européennes qui les courtisent assidûment. Le reste de la Sweiss est un territoire inculte et hostile, livré aux mutants ou aux renégats européens. Champ de manoeuvre idéal, la Sweiss offre à ses mercenaires des exercices de choix. La dure lutte pour la survie endurcit et trempe le caractère des soldats, les confronte à des sièges, des raids, des pillages et des razzias, qu'ils en soient les instigateurs ou les victimes.

Evolution historique

Afin de ne pas perdre les bénéfices accumulés durant les vingt dernières années de mercenariat, et largement influencés par les diplomates granbretons, les Dirigeants des Maisons votent la neutralité à l'égard du Ténébreux Empire. Aussi, au fur et à mesure de l'expansion des Seigneurs Ténébreux en Europe, les Grandes Maisons Mercenaires refusent d'importantes fortunes promises par les souverains des royaumes en guerre, pour ne pas prendre parti contre la Granbretanne démesurément puissante. En conséquence, dès les premiers mois de l'invasion, la plupart des mercenaires, patriotes, désertent les Maisons pour rallier leur pays natal en difficulté. Menacées d'asphyxie, certaines des Grandes Maisons rallient pour assurer leur subsistance l'Ordre du Vautour ou la Légion du Faucon. Après la chute des tyrans, des dignitaires granbretons viennent trouver refuge en Sweiss, où leurs alliés de naguère sont encore nombreux. Les Maisons reprennent alors les affaires comme si la Granbretanne n'avait jamais posé ses serres sur l'Europe entière. Seule vestige de l'Empire déchu, une nouvelle Maison, composée de mercenaires d'origine granbretonne et armée de lances feu, apparaît... Parmi les souverains, nouveaux ou anciens, nombreux sont ceux qui se rappelent le camp rallié par les Maisons, qui se heurtent dès lors à un franc mépris. Mais la guerre a eu pour immense avantage de décimer les compagnies indépendantes, laissant la majeure partie du marché pour les Grandes Maisons seules. Elles seront le fer de lance de la protection de l'Europe Occidentale à l'heure de l'invasion Asiacommunistaine. Elles y retrouveront l'estime de tous, mais paieront le prix fort en vies humaines...

Les Grandes Maisons de Sweiss

Les Boutefeux :

Fondateur : Diego de Sebast (spanyar)
Dirigeant actuel : Diego de Sebast
Importance : quatre légions de 1,000 hommes
Spécialité : infanterie versée dans les sièges grâce à ses canons feu et ses machines de guerre
Remarques : Diego de Sebast s'est rallié à la Charte lors de sa création, et malgré une faiblesse et une cécité croissantes, il continue à assumer la direction de sa Maison. Son fils aîné, Paolo, fait de son mieux pour alléger ses responsabilités. Il devient le dirigeant des Boutefeux après le décès de son père, lors de l'occupation de l'Espanyia.

La Compagnie des Marches de Zurch :

Fondateur : Karl Emmler (germain);
Dirigeant actuel : Henrich Emmler (germain)
Importance : huit unités de 200 hommes
Spécialité : actions de guérillas, terrains accidentés
Remarques : Une des maisons fondatrices. Elle n'a jamais acquis aucune position politique enviable, malgré d'excellents généraux, certainement parmi les meilleurs à se succéder au service d'une Grande Maison.

Les Ecumeurs des Cieux :

Fondateur : Andrei Kelevitch (moscovien)
Dirigeant actuel : Baron Kerov (moscovien)
Importance : six unités de 200 hommes
Spécialité : force aérienne montée sur des Faucons des Steppes
Remarques : Kerov est assassiné peu après la libération par les autres dirigeants des Maisons alors qu'il menaçait de se retirer de la Charte avec ses légions volantes. Inadmissible, les Ecumeurs étant un des piliers financiers de l'alliance !

Les Etalons Furieux :

Fondateur : Gert Spelmessr (germain)
Dirigeant actuel : Henri Six-Doigts (français)
Importance : trois unités de 800 cavaliers
Spécialité : cavalerie, arbalétriers et archers montés
Remarques : Henri est un jeune noble en disgrâce, une malformation lui interdisant de représenter l'honneur familial dans une région dominée par le Sincère Repentir.

Aigri, il fait merveille dans la carrière des armes.

Les Fléaux d'Ukranie :

Fondateur : Koste Poing de Bronze (ukranien)
Dirigeant actuel : Azam El-Kahir (syrien)
Importance : deux légions de 2,000 hommes
Spécialité : lanciers et arbalétriers
Remarques : Azam était un mercenaire indépendant qui vendait son épée au plus offrant. On lui proposa, alors qu'il songeait à la retraite, de prendre la succession à la tête de la maison des Fléaux d'Ukranie. Son influence sans cesse grandissante est brisée lors de la libération, dans laquelle il investit, à perte, toutes ses troupes. La forteresse de cette maison décimée est plus tard occupée par le tout nouveau corps des mercenaires granbretons.

Les Guerriers de Fer :

Fondateur : inconnu
Dirigeant actuel : Andar de Padyia (italien)
Importance : deux légions de 2,000 hommes
Spécialité : infanterie lourde;
Remarques : Très peu engagés dans la politique des Grandes Maisons, leurs motivations sont obscures. Leur dirigeant semble sur le chemin d'une quête mystique et secrète. Peut être trouverez vous quelques indices supplémentaires dans Chair et Métal...

Les Marteaux Sanguinolents :

Fondateur : inconnu
Dirigeant actuel : Dame Yselle (française)
Importance : dix unités de 500 hommes
Spécialité : cavalerie lourde
Remarques : Une des compagnies fondatrices, et la plus importante de la Charte. Veuve du précédent dirigeant, elle a repri les affaires de son mari avec beaucoup d'intelligence. Ses talents stratégiques sont reconnus de tous, et ses conseils appréciés. Son seul défaut est sa jeunesse et son patriotisme. Elle participe avec succès à la Libération avec ses troupes, puis se rompt le cou en tombant de cheval quelques semaines plus tard. Nul n'est persuadé que ce soit un accident…

Les Molosses d'Huon :

Fondateur : Sir Tazius (granbreton)
Dirigeant actuel : Sir Tazius (Ex-Commandeur de l'Ordre du Chien)
Importance : trois unités de 800 hommes
Spécialité : troupes d'élite armées de lances feu
Remarques : Tazius joue double jeu, soutenant à la fois la Reine Flana et ses détracteurs. Il s'en sort assez bien et se bâtit une fortune personnelle colossale.

Les Piques d'Argent :

Fondateur : inconnu
Dirigeant actuel : Hans le Manchot (Otrichien)
Importance : trois unités de 1,000 hommes
Spécialité : infanterie légère, spécialisée dans la lutte contre la cavalerie
Remarques : Du sang jeune et frais, ayant fui l'Otriche avant sa chute devant le Ténébreux Empire pour des raisons troubles. Hans a très vite su imposer une dynamique bienfaitrice aux affaires des Grandes Maisons. Il s'oppose fermement à la neutralité à l'égard de la Granbretanne, et est écarté du commandement par les intrigues des autres dirigeants, pour le retrouver après la disgrâce de l'Empire. Ses rancunes sont lavées par le poison et le poignard...

Les Querelleurs :

Fondateur : plusieurs prétendants, jamais élucidé
Dirigeant actuel : Ferg le Borgne (scandin)
Importance : cinq navires de guerre équipés de 200 hommes chacun;
Spécialité : combats navaux, siège des ports
Remarques : Un ramassis de brigands et de pirates, dont le courage et la férocité forcent le respect. Ils n'interviennent qu'épisodiquement dans les affaires des Grandes Maisons, et pratiquent exclusivement le pillage. Leur forteresse est pratiquement à l'abandon, et est un sordide palais de débauche et de beuverie, trop loin de la mer pour intéresser les Querelleurs.